



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina **www.xbox.com/support**.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

GARANZIA DEL PRODOTTO

Nordic Games GmbH sarà lieta di sostituire gratuitamente qualsiasi disco, qualora danneggiato accidentalmente o fallato, entro il primo anno dall'acquisto. Per ottenere la sostituzione del disco, si prega di inviare il disco danneggiato, corredato di assegno o contanti per un importo pari a EUR 8.00 per coprire le spese postali e di movimentazione.

- Nome e Cognome
- Indirizzo, Città, Stato/Provincia, CAP, Paese
- Numero di Telefono.
- Indirizzo E-mail (se applicabile)
- Nome/i del Prodotto
- Breve commento sul problema riscontrato

Inviare per posta a:
Nordic Games GmbH
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18
A-1030 Vienna
Austria

Supporto tecnico

Qualora si verificassero problemi tecnici con questo software, e nel caso in cui le istruzioni di questo manuale siano state seguite con attenzione, potrai trovare maggiori informazioni qui:

Visita la sezione di Assistenza Tecnica del nostro Sito Web per trovare risposte ai problemi più comuni; clicca sul link:

Online Support: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Phone Support: +40 (0) 364 405 777

INTRODUZIONE

INTRAPPOLATO IN UN MONDO BUIO E INOSPITALE CHE ATTENDE LA TUA PURIFICAZIONE, DOVRAI COMBATTERE ORDE DI GUERRIERI NEMICI PER SCONGIURARE UNA TERRIBILE GUERRA E INGANNARE LA MORTE STESSA. ANCHE SE SOPRAVVIVRAI A QUESTA BRUTALE BATTAGLIA, DOVRAI COMUNQUE ANNIENTARE ARMATE DI CREATURE DEMONICHE CHE VOGLIONO IL TUO SANGUE.

BASI DEL GIOCO

MENU PRINCIPALE

- **Firma un nuovo patto:** inizia una nuova partita in singolo.
- **Carica/Salva:** carica una partita in singolo precedentemente salvata o salva i progressi della partita in corso. L'opzione Salva è disponibile soltanto presso specifici punti di salvataggio durante il gioco.
- **Multigiocatore:** inizia una nuova partita multigiocatore o partecipa a una partita creata da un altro giocatore.
- **Opzioni:** personalizza i comandi di gioco e configura le opzioni audio e video di Painkiller Hell & Damnation.

Xbox LIVE®

Xbox LIVE® è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/live.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE®, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox 360 e abbonarti al servizio Xbox LIVE®.

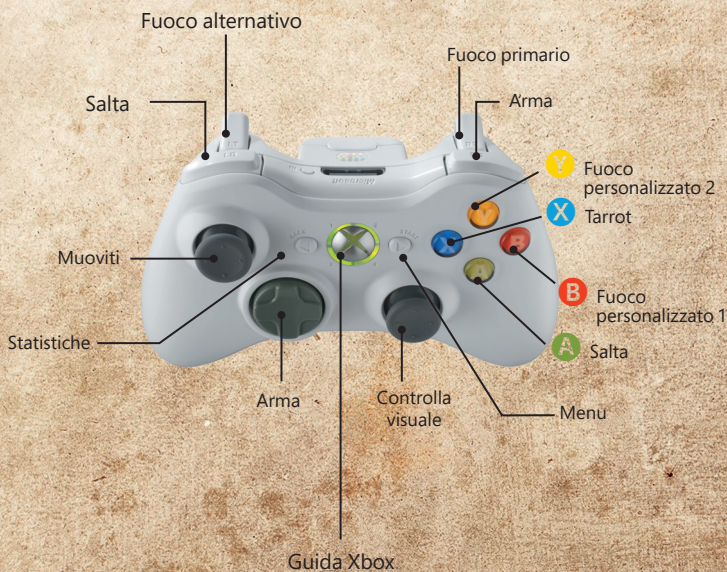
Per stabilire se Xbox LIVE® è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE®, vai su www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia interagisce con altri utenti online grazie al servizio Xbox LIVE® e stabilire il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

CONTROLLI

Controller Xbox 360



	Arma		Muoviti
	Fuoco alternativo		Menu
	Salta		-
	Fuoco primario		Statistiche
	Controlla visuale		Zoom
	Arma		Xbox Guide

L'INTERFACCIA

L'interfaccia fornisce informazioni vitali sulla tua condizione e altri importanti elementi di gioco.

L'interfaccia si compone di sette sezioni diverse:

- **Contatore uccisioni:** mostra il numero di nemici che hai ucciso.
- **Freccia direzionale:** punta nella direzione da seguire quando hai eliminato tutti i nemici nell'area; nella direzione dell'ultimo nemico che devi eliminare per proseguire o nella direzione del checkpoint quando superi un'area. La freccia lampeggia in rosso quando ti muovi nella direzione corretta. Se un nemico è sopra di te (in posizione più elevata), il triangolo rosso sulla bussola mostrerà la sua posizione; se un nemico è sotto di te, è la parte inferiore a lampeggiare.
- **Contatore anime:** mostra il numero di anime che hai ottenuto nel livello in corso.
- **Indicatore della salute:** mostra le unità di salute residue.
- **Indicatore dell'armatura:** mostra le unità di armatura residue.
- **Contatore munizioni primarie:** mostra il numero di colpi che puoi sparare con la modalità di fuoco primaria dell'arma in uso.
- **Contatore munizioni secondarie:** mostra il numero di colpi che puoi sparare con la modalità di fuoco secondaria (fuoco alternativo) dell'arma in uso.



ARMI



SOUL CATCHER

- Fuoco primario: Soul Blade
- Fuoco alternativo: Soul Catcher

La Soulcatcher è un'arma speciale forgiata dalla Morte in persona. In modalità di fuoco primario spara lame seghettate verso i nemici, particolarmente efficaci a corto e medio raggio.

La modalità di fuoco alternativa

strappa l'anima ai nemici e consente di ridurli in brandelli con la sega attaccata all'arma. La Soulcatcher possiede un'esclusiva modalità combo che spara l'anima verso il nemico al quale è stata strappata, convertendolo brevemente in un alleato prima di farlo esplodere.



PAINKILLER

- Fuoco primario: Pain
- Fuoco alternativo: Killer

La Painkiller è un'arma potente che si rivela utile sia a corto sia a lungo raggio. La modalità di fuoco primaria è un attacco ravvicinato: tieni premuto il comando del fuoco primario per lanciare una raffica di

lame rotanti che perforano qualsiasi nemico o oggetto fragile con cui entrano in contatto. La modalità di fuoco alternativa consiste nel lancio di una testata munita di lame che squarcia tutto ciò che trova lungo la sua traiettoria. Quando colpisce una parete o un altro oggetto solido, la testata si fissa sul posto ed emette un fascio energetico collegato alla Painkiller che annienta i nemici da cui viene attraversato. Per attivare il raggio devi puntare il mirino in direzione della testata. Se vuoi richiamare la testata, premi di nuovo il comando del fuoco alternativo. In modalità multigiocatore, una testata Painkiller ben piazzata può perfino disarmare l'avversario!



SHOTGUN FREEZER

- Fuoco primario: Shotgun
- Fuoco alternativo: Freezer

La Shotgun/Freezer è un'arma semplice e affidabile che infligge gravi danni a corto e medio raggio. In modalità di fuoco primaria è una doppietta a ricarica automatica. Più ti

avvicini al nemico, più danni riuscirai a infliggergli. Lo Shotgun utilizza apposite munizioni e il suo caricatore ha una capienza di 100 colpi. La modalità di fuoco alternativa è una scarica di azoto liquido prossimo allo zero assoluto che congela temporaneamente i nemici. Spesso basta applicare una minima potenza di fuoco per ridurre in frantumi i nemici congelati. Il Freezer utilizza apposite munizioni e il suo caricatore ha una capienza di 100 colpi.



STAKEGUN GRENADE LAUNCHER

- Fuoco primario: Stakegun
- Fuoco alternativo: Grenade Launcher

La Stakegun/Grenade Launcher è un'arma versatile ed efficace in varie situazioni e a qualsiasi gittata. In modalità di fuoco primaria spara paletti di legno

da una cinghia pneumatica che perforano i nemici infliggendo gravi danni. In certi casi puoi inchiodare i nemici alle pareti o addirittura contro altri nemici! Pur essendo micidiale a corto e medio raggio, la Stakegun è ancora più pericolosa a lungo raggio, in quanto i paletti prendono fuoco prima dell'impatto causando danni ancora più ingenti. La Stakegun utilizza apposite munizioni e il suo caricatore ha una capienza di 100 colpi. In modalità di fuoco alternativa, l'arma è un classico lanciagranate a corto raggio che spara granate da 60mm con una traiettoria ad arco. Più alto è l'arco, maggiore risulta la gittata. A contatto con il suolo o un altro oggetto solido, le granate rimbalzano più volte prima di esplodere, ma se colpiscono direttamente un nemico esplodono all'impatto. Il Grenade Launcher utilizza apposite munizioni e il suo caricatore ha una capienza di 100 colpi.



ROCKET LAUNCHER CHAINGUN

- Fuoco primario: Rocket Launcher
- Fuoco alternativo: Chaingun

La Rocket Launcher/Chaingun è indubbiamente tra le armi più potenti di Painkiller Hell & Damnation. La modalità di fuoco primaria e quella alternativa sono entrambe micidiali se utilizzate correttamente. In mo-

dalità di fuoco primaria si configura come un lanciarazzi rapido e letale che provoca enormi danni quando il colpo centra un oggetto solido, devastando nemici e oggetti intorno all'area colpita. Il danno inflitto dal razzo è perfino maggiore se un nemico viene centrato in pieno. Il Rocket Launcher è progettato per l'uso a medio e lungo raggio: utilizzarlo a corto raggio è una mossa potenzialmente suicida! Il Rocket Launcher utilizza apposite munizioni e il suo caricatore ha una capienza di 100 colpi. In modalità di fuoco alternativa, l'arma diventa una Chaingun che dispensa morte rivestita di piombo a incredibile velocità. La Chaingun continua a sparare fintanto che tieni premuto il comando del fuoco alternativo. Con quest'arma è molto facile esaurire rapidamente le munizioni, ma ti renderai conto che le raffiche più brevi sono anche le più efficaci. La Chaingun utilizza apposite munizioni e il suo caricatore ha una capienza di 500 colpi.



ELECTRODRIVER

- Fuoco primario: Driver
- Fuoco alternativo: Electro

L'Electrodriver è una peculiare arma a corto e medio raggio con due modalità di fuoco che combinano ottimamente velocità e potenza di fuoco. In modalità di fuoco primaria (Driver),

l'Electrodriver lancia shuriken a

velocità sfolgorante. Tieni premuto il comando del fuoco primario per lanciare un flusso continuo di queste affilate stelle da lancio. L'Electrodriver in modalità Driver utilizza apposite munizioni

e il suo caricatore ha una capienza di 250 colpi. La modalità di fuoco alternativa (Electro) consente all'arma di sprigionare una scarica elettrica che continua a danneggiare il bersaglio fintanto che resta puntata su di esso. Tieni il mirino in direzione del bersaglio e la scarica elettrica lo "aggancerà" anche se si muove. La scarica resta attiva per tutto il tempo che tieni premuto il comando del fuoco alternativo, oppure finché l'arma non esaurisce la carica disponibile (cosa che può accadere piuttosto rapidamente!).

L'Electrodriver in modalità Electro utilizza apposite munizioni e il suo caricatore ha una capienza di 250 colpi.

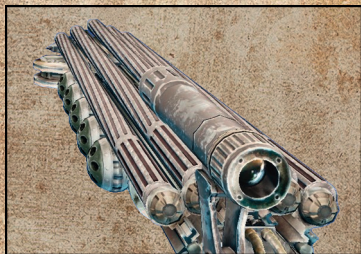


SUB-MACHINEGUN FLAMETHROWER

- Fuoco primario: Sub-Machinegun
- Fuoco alternativo: Flamethrower

Pur essendo di fabbricazione umana, la Sub-Machinegun PK30 con Flamethrower opzionale è una potente arma a corto raggio che spopola negli abissi infernali. I colpi penetranti a punta esplosiva calibro

45 sparati dall'arma in modalità di fuoco primaria possono abbattere gran parte dei demoni in un paio di raffiche. Nel caso sia necessario incrementare il danno, il Flamethrower sottocanna può incenerire chiunque si trovi nel raggio d'azione. Fai molta attenzione quando usi questa modalità di fuoco alternativa, se non vuoi finire arrostito anche tu! Raccogli caricatori per Sub-Machinegun e serbatoi di carburante per Flamethrower per ricaricare quest'arma micidiale.



BOLTGUN HEATER

- Fuoco primario: Boltgun
- Fuoco alternativo: Heater

Come se non bastasse la crudeltà allo stato puro della Stakegun, i recessi del Purgatorio hanno partorito un'altra incarnazione maligna perfetta per sterminare i

demoni. In modalità Boltgun, quella primaria, l'arma spara 5 dardi affilati di ferro-ossidiana a ogni pressione del grilletto, l'ideale per sferrare attacchi a medio e lungo raggio e sfoltire rapidamente lo schieramento nemico. Prova anche la modalità di mira precisa (assegnata di default al pulsante levetta destro) per colpire i bersagli più distanti con precisione chirurgica. La modalità di fuoco alternativa, Heater, è altrettanto distruttiva. In questo caso, ogni colpo lancia 10 cariche rimbalzanti ad alta velocità e a esplosione ritardata, perfette per ripulire intere stanze. Entrambe le modalità di fuoco tendono a consumare munizioni a ritmo impressionante. Spesso i fanatici della Boltgun muoiono tenendola stretta a sé (ovviamente dopo aver esaurito il caricatore). Raccogli pacchi di dardi e contenitori di cariche rimbalzanti per ricaricare quest'arma.



GIOCATORE SINGOLO

Seleziona Firma un nuovo patto per affrontare una campagna in singolo, poi decidi se iniziare una nuova partita o proseguire dall'ultimo checkpoint superato.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

- **Sogno** (il più facile): disponibile fin dall'inizio.
- **Insonnia**: disponibile fin dall'inizio.
- **Incubo**: disponibile dopo aver trovato tutte le 23 carte al livello di difficoltà Insonnia.
- **Trauma**: disponibile dopo aver completato il gioco al livello di difficoltà Incubo.

Il livello di difficoltà determina la disponibilità di carte dei Tarocchi e anime, la funzionalità dei checkpoint e la disponibilità di alcune mappe.

ANIME E MODALITÀ DEMONE

Le anime dei nemici uccisi restano visibili per qualche secondo dopo la sparizione dei cadaveri. Entra in contatto con un'anima per ottenere un'unità di salute. Ogni volta che accumuli 66 anime ti trasformi brevemente in un demone. Quando assumi questa forma, il mondo si tinge unicamente di bianco e nero, i corpi mortali dei tuoi nemici vengono avvolti dalle fiamme e diventi invulnerabile agli attacchi normali. Scatenala tua furia demoniaca distruggendo tutto ciò che trovi sul tuo cammino finché l'effetto non svanisce!

Nota: al livello di difficoltà Trauma (il più impegnativo in assoluto) i nemici non rilasciano anime.

CARTE DEI TAROCCHI E ORO

Le carte dei Tarocchi sono oggetti da raccogliere che forniscono poteri e abilità speciali. Sono tanto potenti quanto difficili da trovare, e in alcuni casi è necessario completare un livello in un certo modo, ad esempio utilizzando soltanto la Stakegun, per sbloccare una carta specifica.

Le carte dei Tarocchi si suddividono in due categorie:

- **Carte d'oro (temporanee):** possono essere utilizzate una sola volta per livello.
- **Carte d'argento (permanenti):** restano attive per l'intera durata del livello.



COOPERATIVA

Se preferisci, puoi invitare un giocatore nella tua partita e farti aiutare a completare la campagna. Ricorda che con due giocatori il caos nel livello raddoppia! Scatenate l'inferno!



MULTIGIOCATORE

In modalità multigiocatore puoi metterti alla prova contro altri giocatori in varie modalità cooperative come Deathmatch, Deathmatch a squadre o Cattura la bandiera. In modalità Sopravvivenza, inoltre, puoi combattere contro orde di creature infernali insieme ad altri giocatori.

© 2013 di Nordic Games GmbH, Austria. Sviluppato da The Farm 51 Group SA, Polonia. Prodotto, pubblicato e distribuito da Nordic Games GmbH, Austria. Painkiller è un marchio di GO Game Outlet AB, Svezia. The Farm 51 e il logo The Farm 51 sono marchi o marchi registrati di The Farm 51.

Unreal® è un marchio registrato di Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2013, Epic Games, Inc. Utilizza Bink Video. Copyright 1997-2013 di RAD Game Tools, Inc. Tutti i diritti riservati. Utilizza Convex Decomposition, Copyright (c) 2007 di John W. Ratcliff jr[at]ratcliff@infiniplex.net.

Si concede, a titolo gratuito, a qualsiasi individuo entrato in possesso di una copia di questo software e dei relativi file di documentazione (il „Software“) di usufruire del Software senza limitazioni in quanto, ma senza limitarsi a essi, ai diritti di utilizzare, copiare, modificare, combinare, pubblicare, distribuire, cedere in sottolicensa e/o vendere copie del Software, nonché di concedere i medesimi diritti a chiunque riceva il Software, in base alle seguenti condizioni: la suddetta nota sul copyright e la presente nota di concessione devono essere incluse in ogni copia del Software o sua parte sostanziale.

QUESTO SOFTWARE È FORNITO „COSÌ COM'È“, SENZA GARANZIE DI ALCUN GENERE, ESPLICITE O IMPLICITE, INCLUDENDO SENZA LIMITAZIONI QUELLE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ A USI PARTICOLARI E NON VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I DETENTORI DEL COPYRIGHT POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI IN CASO DI RIVENDICAZIONI, DANNI O ALTRE RESPONSABILITÀ, PER CONTRATTO TORTO O ALTRO, DERIVANTI DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE O IN ALTRO MODO INERENTI AL MEDESIMO.

Utilizza CSHA1. Implementazione completamente gratuita e di dominio pubblico dell'algoritmo SHA-1 di Dominik Reichl <dominik.reichl@t-online.de>. Questo prodotto include software concesso in licenza da NVIDIA.

Utilizza Recast v1.4.2 Copyright © 2009 Mikko Mononen memon@inside.org.

Utilizza Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. Tutti i diritti riservati.

Utilizza Ogg Vorbis libs, © 2010, Xiph.Org Foundation.

Tutte le altre marche, nomi commerciali e logo sono marchi o marchi commerciali dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. Questo prodotto non può essere copiato, noleggiato, prestato o riprodotto senza autorizzazione, né per intero né in parte.

END-USER LICENSE AGREEMENT (EULA)

This original software is protected by copyright and trademark law. It may only be sold by authorized dealers and only be used for private purposes. Please read this license carefully before using the software. By installing or using this software product you agree to be bound by the provisions of this EULA.

1 Software product license

1.1 This End-User License Agreement will grant you the following rights:

This End-User License Agreement is a legally valid agreement between you (either as a natural or as a legal person) and Nordic Games GmbH.

By purchasing this original software you are granted the right to install and use the software on a single computer. Nordic Games GmbH does not grant you any right of ownership to the software, and this license does not represent a „sale“ of the software.

You are the owner of the data medium on which the software is stored. Nordic Games GmbH and/or a partner company remains the sole owner of the software on the data medium, and of the pertinent documentation, and remains the proprietor of any and all intellectual and industrial property rights contained therein.

This non-exclusive and personal license grants you the right to install, use, and display a copy of this software product on a single computer (for example, a single workstation, a single terminal, a single portable PC, a single pager, etc.).

Every other use, especially the unauthorized leasing, distribution, public display or other demonstration (e.g. in schools or universities), copying, multiple installation or transfer, and any other process by which this software or parts of it may be made available to the general public (including via Internet or other online systems) without prior written consent is prohibited.

If this software enables you to print pictures containing characters of Nordic Games GmbH and/or a partner company which are protected by trademark law, this license only allows you to print the pictures on paper and to use them as printouts solely for personal, non-commercial and non-governmental purposes (for example, you may not display or sell those pictures in public), provided that you abide by all copyright instructions contained in the pictures generated by the software.

1.2 Level Editor and Software Development Kit

Storage of software data, especially maps that have been created with a possibly included level editor or mod's (modifications) that have been created by means of a possibly included SDK (software development kit) is exclusively permitted to individual persons for private use. Private use, according to the terms of paragraph 1.2, also means the - wire connected or wireless - provision of data (for example via the Internet) for use by other individual persons for non-commercial purposes. Any other reproduction, distribution, broadcasting, provision and any indirect or direct commercial utilization ultra vires is strictly prohibited without prior written consent from Nordic Games GmbH. You shall not create, use, copy or distribute such maps or modifications having any offensive or illegal content, or in any manner which violates the law or third parties' rights, and you shall not combine such maps or Modifications with any such offensive, illegal or violating material. You hereby agree that you are solely responsible for any and all game data Modifications and maps. You shall defend, indemnify, and hold harmless Nordic Games GmbH and its employees and agents against any and all claims, damages, losses, actions and liabilities whatsoever arising out of your creation, use, combination, duplication, distribution, or promotion of the modified game data or maps. The Editor and all SDK components are supplied „AS IS“. There is no warranty on these parts and neither tech support nor customer support is granted for the Editor or any SDK components.

1.3 Duration of the „On-line“ Component of the Application Software

This application software can be an „on-line“ game that must be played over the Internet through the service, as provided by Nordic Games GmbH and/or a partner company. It is your entire responsibility to secure an Internet connection and all fees related thereto shall be at your own charge. Nordic Games GmbH will use reasonable efforts to provide the service all day, every day. However, Nordic Games GmbH reserves the right to temporarily suspend the service for maintenance, testing, replacement and repair of the telecommunications equipment related to this game, as well as for transmission interruption or any other operational needs of the system.

Nordic Games GmbH can neither guarantee that you will always be able to communicate with other users, nor that you can communicate without disruptions, delays or communication-related flaws. Nordic Games GmbH is not liable for any such disruptions, delays or other omissions in any communication during your use of the voice client. Nordic Games GmbH agrees to provide the servers and software necessary to access the Service until such time as the application software is „Out of Publication“. Application Software shall be considered „Out of Publication“ following the date that it is no longer manufactured and/or distributed by Nordic Games GmbH, or its affiliates. Thereafter, Nordic Games GmbH may, in its sole and absolute discretion, continue to provide the service or license to third parties the right to provide the service. However, nothing contained herein shall be construed so as to place an obligation upon Nordic Games GmbH to provide the service beyond the time that the applicable software is „Out of Publication“. In the event that Nordic Games GmbH determines that it is in its best interest to cease providing the service, or license to a third party the right to provide the service, Nordic Games GmbH shall provide you with no less than three (3) months prior notice. This notice doesn't have to be addressed personally to the user. It can be also an

announcement on the game website or the forums of Nordic Games GmbH. Neither the service nor Nordic Games GmbH's agreement to provide access to the service shall be considered a rental or lease of time on or capacity of Nordic Games GmbH's servers or other technology.

2 Description of other rights and limitations

2.1 Safety copy

One single copy of the software product may be stored for safety or archiving purposes only.

2.2 Limited warranty

Nordic Games GmbH warrants for a period of 90 days starting from the date of purchase that the software will essentially work in accordance with the accompanying printed materials.

The complete liability of Nordic Games GmbH and your only claim consists, at the option of Nordic Games GmbH, of a reimbursement of the paid purchase price or of repairing or substituting the software product which is not in accordance with Nordic Games GmbH's limited warranty, insofar as it is returned to Nordic Games GmbH together with a copy of the invoice.

This limited warranty will not apply if the failure of the software product is due to an accident, misuse or faulty application.

2.3 Other warranty rights will remain unaffected

The above warranty is given by Nordic Games GmbH as manufacturer of the software product.

Any legal warranty or liability claims to which you are entitled toward the dealer from whom you bought your version of the software product are neither replaced nor limited by this warranty.

2.4 Limitation of liability

To the greatest extent permitted by applicable law, Nordic Games GmbH refuses to accept liability for any special, accidental, indirect or consequential damages resulting from the utilization of, or inability to utilize, the software product. This includes any instances in which Nordic Games GmbH has previously pointed out the possibility of such damages.

2.5 Trademarks

This End-User License Agreement does not grant you any rights in connection with trademarks of Nordic Games GmbH and other companies.

3 End of contract / Termination

This license will apply until it is terminated by either one of the parties. You may terminate this license at any time by sending the software back to Nordic Games GmbH or by destroying the software, the complete accompanying documentation and all copies and installations thereof, irrespective of whether they were drawn up in accordance with this license or not. This License Agreement will be terminated immediately without any prior notification by Nordic Games GmbH if you are in breach of any of the provisions of this license, in which case you will be obligated to destroy all copies of the software product.

4 Safeguarding clause

Should any provisions of this agreement be or become invalid or unenforceable, the remainder of this agreement will remain unaffected.

5 Choice of law

The laws of Austria will be applied to all legal issues arising out of or in connection with this contract.